

**PEMBINAAN KREATIVITAS SISWA  
DI SMP NEGERI 1 SALAM KABUPATEN MAGELANG  
MELALUI SENI PATUNG PLASTISIN**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



oleh  
Windarto  
NIM 10206247007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin*, yang disusun oleh Windarto, NIM 10206247007 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, *12 juni* .....2013.

Pembimbing

Drs Suwarna, M.Pd

NIP 19520727 197803 1 003

## PENGESAHAN

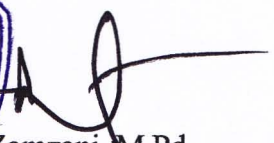
Skripsi yang berjudul *Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Juni..... 2013 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Penguji		<u>24 Juni 2013</u>
Dwi Retno Sri A, S.Sn., M.Sn.	Sekretaris Penguji		<u>24 Juni 2013</u>
Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd.	Penguji I		<u>24 Juni 2013</u>
Drs. Suwarna, M.Pd.	Penguji II		<u>24 Juni 2013</u>

Yogyakarta, 24 Juni..... 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Windarto

NIM : 10206247007

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, *10 juni* 2013

Penulis,



Windarto



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan, inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta seluruh dosen dan staff yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya. Kepada pembimbing skripsi Drs Suwarna, M.Pd, yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Kepada Dewan Penguji yang telah menguji skripsi yang saya susun, serta teman sejawat dan handai tolan yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Penulis,



Windarto

**PEMBINAAN KREATIVITAS SISWA  
DI SMP NEGERI 1 SALAM KABUPATEN MAGELANG  
MELALUI SENI PATUNG PLASTISIN**

Oleh Windarto  
Nim 10206247007

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menguku pembinaan kreativitas siswa melalui kegiatan pembuatan karya seni patung menggunakan bahan plastisin di SMP Negeri 1 Salam.

Subjek penelitian ini adalah siswa di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang, sedangkan objek Penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam berkarya seni patung hasil dari pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin. Data diperoleh dengan cara observasi pembelajaran seni patung kelas VIII B di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang. Data dianalisis dengan dengan teknik kualitatif dan kuantitatif. Keabsahan data diperoleh melalui validitas triangulasi.

Hasil penelitian pembinaan kreativitas siswa melalui seni patung plastisin di SMP Negeri 1 Salam adalah sampel siswa kelas VIII B berjumlah 32 karya patung plastisin. Patung itu kemudian dinilai dan di analisa dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori karya, yaitu a). 2 karya siswa dengan nilai A ( $\geq 4,20$ )/6,25% adalah kategori sangat kreatif, b). 21 karya siswa dengan nilai B (3,40 sampai dengan 4,20)/65,625% adalah kategori kreatif, c). 9 karya siswa dengan nilai C (2,59 sampai dengan 3,40)/28,125% adalah kategori cukup kreatif. Dilihat wujudnya terdiri dari a). wujud representatif sejumlah 18 karya (56,25 %), b). wujud deformatif sejumlah 8 karya ( 25%), c). wujud imajinatif sejumlah 6 karya (18,75%).

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Peranan pendidikan di setiap negara sangatlah dibutuhkan untuk kemajuan bangsa dan negara, karena pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia agar dapat bersosialisasi dengan sesama dan bersiang secara global. Negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia sangatlah bergantung pada peranan pada pendidikan dan ideologi untuk memajukan bangsa dan menyejahterakan rakyat. Setiap negara mempunyai ideologi yang berbeda. Ideologi tersebut yang kemudian dijabarkan dan dituangkan dalam berbagai kebijakan-kebijakan yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan yang disepakati bersama. Kebijakan tersebut kemudian dijabarkan kembali dalam bentuk visi dan misi untuk mempermudah langkah mencapai tujuan utama. Pada umumnya tujuan pendidikan di suatu negara adalah sama, yaitu memajukan kesejahteraan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berbagai landasan Hukum dan Hak Asasi Manusia (HAM) mengatur warganya agar mendapat pendidikan dan penghidupan yang layak demi memajukan bangsa dan mencapai tujuan bersama. Pendidikan mempunyai kontribusi yang sangat besar dalam memajukan kehidupan suatu bangsa.

Hal ini tercantum dalam Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional, yaitu :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU SISDIKNAS tersebut dapat menjadi pijakan sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan yang berkualitas mulai dari pendidikan dasar merupakan salah satu kunci untuk membentuk manusia yang berkualitas baik mental maupun intelektual. Karena karakter dan kecerdasan seseorang sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang didapat sejak masih kecil. Pendidikan ini antara lain dilaksanakan di sekolah umum, seperti halnya Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang di dalamnya terdapat mata pelajaran Seni Budaya

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005.

“Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan. terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman secara estetik, dalam bentuk kegiatan berekspresi dan berkreasi serta berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, dan “belajar melalui seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.”

Sedang pada Kurikulum Pendidikan Nasional (1993 - 1994 : 86) mata pelajaran Pendidikan Seni, bertujuan untuk :

“Menanamkan dan mengembangkan cita rasa keindahan dan keterampilan berolah seni, serta rasa cinta dan bangga terhadap seni budaya bangsa Indonesia. Selain itu mata pelajaran pendidikan seni bertujuan untuk menyeimbangkan kemampuan rasional dan emosional.”

Sedangkan tujuan pembelajaran seni adalah

“Memahami arti seni, mengembangkan kepekaan terhadap seni, mengembangkan estetika, mengembangkan kemampuan berapresiasi, berkarya kreatif“ (Pendidikan Nasional, 1993 - 1994 : 87).

Pendidikan seni di sekolah umum, pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kembangkan kepekaan rasa, serta memiliki daya cipta, sehingga terbentuk kesadaran terhadap nilai-nilai seni budaya. Kemampuan ini dapat tumbuh kembang, bila dilakukan serangkaian kegiatan pengamatan, penilaian, analisis dan penghargaan terhadap karya seni, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Guru dalam proses pembelajaran, menghadapi banyak kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa. Karena tidak semua siswa menyukai mata pelajaran seni rupa dengan berbagai alasan, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran seni rupa berakibat siswa kurang kreatif. Rendahnya kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, mengakibatkan kurang kreativitas serta tingkat keberhasilan siswa dalam pendidikan seni rupa.

Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni rupa, belum terlaksana kegiatan pemberian pengalaman estetik, ekspresif, dan kreatif. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 1 Salam, belum pernah digunakan media plastisin sebagai sumber belajar dalam seni patung. Hal ini berpengaruh terhadap kreativitas seni patung. Minat siswa dalam pembelajaran juga kurang, sebab kurang variasi dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Harapanya dengan adanya variasi penggunaan media dalam pembelajaran seni patung dapat berpengaruh terhadap apresiasi siswa terhadap karya-karya yang dibuat, dan diharapkan siswa dapat mengapresiasi karya seni patung dengan maksimal.



Adapun pembelajaran seni patung yang pernah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Salam yaitu 1) Seni Patung menggunakan bahan tanah liat. Dalam pembelajaran seni patung dengan bahan tanah liat, siswa pada umumnya kesulitan dalam mempersiapkan bahan yang berkualitas baik. Siswa hanya mengambil tanah liat kemudian dibawa ke sekolah, sehingga yang terjadi lantai dan meja menjadi kotor. Hal ini berpengaruh pada pembelajaran mata pelajaran berikutnya sebab waktu dalam membersihkan ruangan butuh waktu yang lama. 2) Seni Patung menggunakan bahan sabun batangan.

Pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin belum pernah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Salam. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dicobakan proses pembelajaran menggunakan bahan plastisin dalam kegiatan seni patung.

Berdasarkan keadaan dan suasana siswa seperti itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pembinaan Kreativitas Siswa SMP Negeri 1 Salam Melalui Seni Patung Plastisin.”

Dalam memahami teknik pembuatan, fungsi dan tujuan pembuatan seni patung ini perlu diketahui oleh masyarakat atau siswa. Karya seni rupa tiga dimensi seni patung khususnya memiliki teknik pembuatan yang berbeda-beda.

Pekembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi saat ini maju pesat. Proses pembuatan dan proses informasi berkembang pesat seiring dengan perkembangan jaman. Situasi tersebut diatas menuntut guru seni rupa SMP melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

Pemilihan plastisin yang digunakan sebagai bahan membuat patung, dengan pertimbangan antara lain : 1) Menarik. 2) Mudah dicari di toko-toko buku.

3) Tersedia dalam aneka warna. 4) Tidak perlu pengolahan secara khusus. 5) Apabila menghendaki mengubah bentuk sangat mudah. 6) Tidak mengotori tempat pembuatan.

Akan tetapi plastisin juga mempunyai kelemahan yaitu apabila terkena panas akan meleleh, namun hal ini dapat diatasi dengan cara menutup karya yang sudah jadi dengan kertas atau kain apabila akan dipindahkan ketempat yang jauh.

## **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana kreativitas siswa dalam seni patung hasil pembelajaran di SMP Negeri 1 Salam.

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan pembinaan kreativitas siswa dalam seni patung melalui bahan plastisin di SMP Negeri 1 Salam.
2. Mendeskripsikan hasil karya seni patung menggunakan media plastisin hasil pembelajaran.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi penulis secara teoritis

Dapat menerapkan teori-teori yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan seni rupa di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

## 2. Manfaat bagi penulis secara praktis

Mendukung pembelajaran pendidikan seni rupa yang kreatif dan inovatif, dengan digunakanya media plastisin, maupun media yang lain dalam pembuatan karya seni rupa, baik proses maupun prosedur penggunaan bahan plastisin menggunakan teknik butsir, mudah dibentuk, mudah diubah. Sehingga penggunaan bahan ini menuntut, menuntun untuk lebih kreatif, bagi penulis sebagai guru seni rupa dapat memanfaatkan bahan plastisin untuk karya model lain.

## **BAB II** **KAJIAN TEORI**

### **Deskripsi Teori**

#### **1. Kreativitas**

##### **a. Pengertian Kreativitas**

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 268) kata “kreativitas” mempunyai arti yaitu kemampuan untuk mencipta atau mempunyai daya cipta. Kreativitas menurut psikolog humanistik terkemuka Carl R. Rogers dalam Munandar (1999: 24) menjelaskan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Istilah kreativitas mula-mula diambil dari bahasa Inggris. Yaitu dari kata dasar *to create* yang berarti menyebabkan (sesuatu yang baru) dan menghasilkan atau mengadakan sesuatu yang baru. Munandar (1992: 47) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.

Menurut Paul Procter (1983) yang dikutip Wahyudin (2007: 2) kata kreativitas (*creativity*) dan kekreatifan (*creativeness*) sama-sama berarti kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal (asli). Drevdal dalam Hurlock (1999: 4) memaparkan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya

perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis.

Jadi kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh, dan pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat.

#### **b. Kreativitas Dalam Perkembangan masa anak-anak**

Dalam perkembangan manusia pada masa kanak-kanak, perlu ditumbuhkan rasa percaya diri agar anak dapat mencapai hasil yang maksimal, menumbuhkan *self confidence* dapat dilakukan dengan menghindari cemooh atau kritik yang tidak perlu yang mungkin dapat mengurangi semangat anak untuk mencoba kreativitasnya (Poerwanti, 2002: 96). Cemooh atau kritik yang tidak perlu, lama-kelamaan membuat anak merasa terkekang dan tidak bebas untuk mengekspresikan dirinya, hal ini akan sangat berpengaruh terhadap hidupnya.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang baik untuk mempelajari ketrampilan tertentu, karena menurut Hulock (1980: 111), ada tiga alasan yang mendasari yaitu: 1) Anak senang mengulang-ulang apa yang mereka dapat, sehingga dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai terampil. 2) Anak-anak cenderung bersifat pemberani, sehingga tidak terhambat rasa takut apabila mengalami sakit atau diejek seperti yang ditakuti oleh anak yang lebih besar. 3) Anak mudah dan cepat belajar, karena tubuh mereka masih lentur dan



ketrampilan yang dimiliki masih sedikit, sehingga ketrampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu ketrampilan yang sudah dikuasai.

### **c. Ciri-ciri Anak Kreatif**

Anak kreatif adalah anak yang dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan baik. Perkembangan kemampuan dan kecerdasannya, seringkali membuatnya bersikap dan berperilaku cukup aktif, banyak bergerak dan bersuara. Hal ini sering diidentifikasi sebagai kenakalan oleh banyak orang tua. Padahal aktifitas dan mobilitasnya yang berlebih merupakan wujud kemampuan berpikirnya yang serba ingin tahu. Anak kreatif memiliki ciri tertentu dalam bertindak, berikut merupakan ciri-ciri anak kreatif menurut Primula(2011):

1) Berfikir lancar. Anak kreatif mampu memberikan banyak jawaban terhadap suatu pertanyaan yang diberikan, walaupun jawaban tersebut agak melenceng namun itulah salah satu kehebatan anak kreatif. Dalam jangka panjang, anak kreatif mampu memberikan banyak solusi atas masalah yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat penting untuk dikembangkan karena di masa depannya hidup akan penuh masalah dan tantangan. Dengan kreativitasnya, maka ia akan lebih mudah menjawab masalah dan tantangan tersebut. 2) Fleksibel dalam berfikir. Anak kreatif mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, sehingga ia mampu memberikan jawaban variatif. Hal ini akan memudahkannya menjalani kehidupan dan menyesuaikan diri dalam berbagai keadaan. 3) Orisinil (Asli) dalam berfikir. Anak kreatif mampu memberikan jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain. Jawaban-jawaban baru yang tidak lazim diungkapkan anak-anak atau kadang tak terpikirkan orang lain, diluar perkiraan, dan khas. 4) Elaborasi. Anak kreatif banyak memberikan banyak gagasan dengan

menggabungkan beberapa ide atas jawaban yang dikemukakan, sehingga ia mampu untuk mengembangkan, memperkaya jawabannya secara rinci dan detail hingga hal-hal yang kecil. 5) **Imaginatif** Anak kreatif memiliki daya khayal atau imajinasi, yang ia aplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Dapat menemukan macam-macam kegunaan suatu benda hanya dengan imajinasinya. 6) **Senang menjajaki lingkungannya.** Anak kreatif senang dengan bermain. Bermain dan permainannya itu selain menyenangkan juga membuatnya banyak belajar. Ia dapat mengumpulkan dan meneliti makhluk hidup, serta benda mati yang ada di lingkungannya. Hal ini tentu saja bermanfaat untuk masa depannya, karena ia akan selalu belajar dan mengasah rasa ingin tahunya terhadap sesuatu secara mendalam. Ciri ini juga terkait dengan kecerdasan anak secara naturalis. 7) **Banyak mengajukan pertanyaan.** Anak kreatif sangat suka mengajukan pertanyaan, secara spontan yang berkaitan dengan pengalaman barunya maupun hasil ia berfikir. Seringkali pertanyaan yang diajukannya membuat orang yang berada di sekitarnya sulit dan merasa terjebak. Karena itu, orang tua harus memiliki strategi yang tepat dengan berhati-hati memberikan pertanyaan dan harus siap dengan jawaban yang membuatnya mengerti. 8) **Mempunyai rasa ingin tahu yang kuat.** Anak kreatif suka memperhatikan sesuatu yang dianggap menarik dan mendalamnya sampai puas. Rasa ingin tahu anak kreatif sangat tinggi, sehingga ia tidak akan melewatkan kesempatan untuk bertanya. Hal ini sering dianggap orang dewasa sebagai anak yang cerewet dan tidak bisa diam. Padahal itulah kehebatannya, rasa ingin tahunya akan membuat haus ilmu, memiliki daya kritis dalam berfikir dan tidak cepat percaya dengan ucapan orang lain sebelum membuktikan kebenarannya. Cara berpikirnya yang cepat dan lancar akan

membuatnya mudah bertindak memuaskan keingintahuannya. 9) Suka melakukan eksperimen. Anak kreatif suka melakukan percobaan dengan berbagai cara untuk memuaskan rasa penasaran dan dan rasa ingin tahunya.10) Suka menerima rangsangan baru. Anak kreatif suka mendapatkan stimulus atau rangsangan baru, serta terbuka terhadap pengalaman baru. Hal ini berkaitan dengan rasa ingin tahunya dan kesukaanya bereksperimen. Semakin banyak stimulus yang kita berikan, maka semakin banyak pula percobaan yang dilakukanya, sehingga proses dan kemampuan berpikirnya akan terus berkembang dan mengasah kecerdasan otaknya. 11) Berminat melakukan banyak hal. Anak kreatif memiliki minat yang besar terhadap banyak hal. Ia suka melakukan hal yang baru, berani mencoba hal baru dan tidak takut terhadap tantangan. Dengan mengetahui antusiasme dari minatnya terhadap sesuatu akan membantu orang tua mengenali bakat anak, sehingga sejak dini bisa mengembangkan minat dan bakatnya secara berdampingan dan berkesinambungan. Selain itu, keberian melakukan hal-hal baru dapat memupuk rasa percaya dirinya yang bermanfaat untuk perkembangan kepribadianya kelak. 12) Tidak pernah merasa bosan. Anak kreatif tidak mudah bosan melakukan sesuatu. Ia akan melakukannya sampai ia benar-benar puas. Jika sudah merasa puas, maka ia akan malukan sesuatu yang lain lagi. Inilah ciri kreativitasnya yang menonjol, ketidakbosanan merupakan aset berharga yang akan membuatnya terus mencari hal-hal yang dapat menginspirasinya untuk berkreasi dan berinovasi dengan hal-hal yang dialami dan dilihatnya, sehingga proses kreativitasnya terus berjalan seiring pertumbuhan usianya. Kreativitas lahir bukan semata-mata karena faktor keturunan, tetapi lebih karena adanya faktor

stimulasi dari lingkungan anak. Stimulus dan bimbingan orang tua merupakan faktor utama dalam menumbuhkan kembangkan kreativitas anak.

#### **d. Faktor-faktor Pendorong Kreativitas**

1). Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri.

2). Perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu, dalam hal ini mencakup baik dari lingkungan dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun dalam arti kata luas (masyarakat, kebudayaan). Timbul dan tumbuhnya kreativitas dan selanjutnya berkembangnya suatu kreasi yang diciptakan oleh

seseorang individu tidak dapat luput dari pengaruh kebudayaan serta pengaruh masyarakat tempat individu itu hidup dan bekerja.

3). Tetapi ini tidak cukup, masyarakat dapat menyediakan berbagai kemudahan, sarana dan prasarana untuk menumbuhkan daya cipta anggotanya, tetapi akhirnya semua kembali pada bagaimana individu itu sendiri, sejauh mana ia merasakan kebutuhan dan dorongan untuk bersibuk diri secara kreatif, suatu pengikatan untuk melibatkan diri dalam suatu kegiatan kreatif, yang mungkin memerlukan waktu lama. Hal ini menyangkut motivasi internal.

#### **e. Seni dan Kreativitas**

Upaya pengembangan kreativitas pada bidang seni, dapat membawa dampak positif pada anak dengan konsekuensi diperlukannya masa inkubasi (penetasan) untuk mencapai pribadi kreatif (Craft, 2003: 121). Selain itu menurut

Craft (2003: 121) dengan memasukkan anak kedalam domain ekspresi artistik yang ada, merupakan satu bagian penting dari perkembangan kreativitas mereka sendiri dan apresiasi atas kreativitas orang lain. Craft (2003: 121) menjelaskan melalui seni mampu memberikan kontribusi yang baik bagi kreativitas anak untuk

- 1) Mengembangkan imajinasinya untuk “membuat” atau melakukan sesuatu.
- 2) Memberi kemampuan pada anak untuk melakukan analisis dan interpretasi.
- 3) Mengekplorasi dan mengekspresi perasaan anak-anak

Kesenian adalah yang program mendasar bagi anak agar anak dapat memperoleh keberhasilannya (Seefeldt, 2008: 263). Strasser dalam Seefeldt (2008: 263) mengungkapkan, anak dapat berbuat, memandang, dan berbicara tentang karya seni mereka sendiri atau orang lain, dengan melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengungkapkan perasaan dan emosi mereka dengan cara yang aman, mereka belajar mengendalikan emosi mereka dan mengetahui bahwa mereka bisa mengungkapkan dan menangani perasaan yang negatif maupun yang gembira lewat tindakan positif.
- 2) Melakukan dan memperoleh kendali otot halus dan menguatkan koordinasi motor dengan tangan-mata. Dengan memegang kuas gambar dan belajar cara mengontrol cat, krayon, gunting, dan alat seni lainnya.
- 3) Mengembangkan kemampuan perspektif. Kesadaran akan warna, bentuk, rupa, garis, dan tekstur yang muncul tatkala anak-anak mengamati ini dan berusaha mengembangkannya lewat kesenian.



- 4) Merasa diberi kesempatan memilih dan memecahkan masalah, terutama dalam kaitannya dengan bentuk dan warna yang akan dipilih. Melalui kegiatan membuat karya seni, membuat anak melakukan banyak pilihan dan banyak keputusan.
- 5) Melihat bahwa orang lain mempunyai pandangan dan cara mengungkapkan ini yang berbeda dari yang mereka lakukan.

Membandingkan gambar, lukisan atau model anak-anak yang akan memberikan contoh konkret, dramatis tentang cara orang lain mengungkapkan hal yang sama dengan cara yang berbeda.

Seperti yang telah diuraikan di atas, dalam mengembangkan kemampuan perspektif, anak mengamati dan mengembangkan unsur seni yang berupa warna, bentuk, rupa, garis, dan tekstur. Berikut merupakan penjelasan tentang unsur-unsur seni rupa:

#### 1) Warna

Warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya mata. Melalui warna, dapat digambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya (Purnomo, 2004: 27).

#### 2) Bentuk

Bentuk ialah bangun, wujud, dan rupanya (ragamnya). Istilah bentuk itu sendiri dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *form* dan *shape* (Purnomo, 2004:14).

#### 3) Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, tekstur, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu (Purnomo, 2004: 6).

#### 4) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Tekstur nyata adalah tekstur fisik suatu benda secara nyata yang dikarenakan adanya perbedaan permukaan suatu benda, sedangkan tekstur semu adalah tekstur yang terlihat saja berbeda, tetapi bila diraba ternyata sama saja (Purnomo, 2004: 50).

Untuk menumbuhkembangkan kreativitas anak, dibutuhkan kekreativitasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan berdampak positif bagi anak. Teknik bermain sambil belajar dapat diterapkan oleh guru agar penyampaian pelajaran dapat diserap dengan baik oleh anak. Melalui pendekatan di bidang seni,

khususnya bidang seni rupa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka terhadap visualisasi karya yang akan dihasilkan.

## 2. Media Pembelajaran

Dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah, bahkan komunikasi banyak arah. Menurut Susilana (2008: 4) pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar menapun sangat dibutuhkan media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/komptenesi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media.

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 314) kata “media” dapat diartikan sebagai “alat” atau sarana komunikasi. Sehingga pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. Beberapa diantaranya di kutip oleh Susilana dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran yang mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut: 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1997). 2) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969). 3) Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses (Briggs, 1970). 4) Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977). 5) Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970). 6) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989) (Susilana, 2008: 5-6).

Arief S. Sadiman (2003: 6) menyatakan media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2003: 3). Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa.

Hamalik (1986: 23) menjelaskan media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah suatu alat, bahan maupun berbagai macam komponen serta metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran secara interaktif dalam komunikasi yang edukatif dari guru kepada siswa dengan maksud untuk memudahkan siswa menerima suatu konsep sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai. Penggunaan media secara kreatif, akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan ketrampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Bruner (1966) yang dikutip Azhar Arsyad (2006: 7) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, ketrampilan, atau sikap) yang baru.

Pembelajaran yang berpusat pada media yang diserap oleh panca indera, akan lebih efektif. Belajar dengan menggunakan indera ganda –pandang dan dengar- akan mudah diserap oleh siswa dan siswa akan belajar lebih banyak daripada materi pelajaran yang digunakan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar (Arsyad, 2005: 9). Para ahli memiliki pandangan

yang searah dengan hal itu. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Menurut Bough (1986) dalam Arsyad (2005: 10) hasil belajar seseorang yang diperoleh melalui indera pandang kurang lebih 90%, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi melalui indera lainnya. Sementara itu, menurut Dale (1969) yang dikutip Arsyad (2005: 10) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Secara umum media pembelajaran mempunyai banyak fungsi, menurut Susilana (2008: 9) media pembelajaran mempunyai kegunaan: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam kaitanya dengan fungsi media pembelajaran, Susilana (2008: 9-10) menekankan beberapa hal berikut ini:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen yang lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan.



- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran memiliki nilai dan mafaat. Berikut nilai-nilai dan manfaat media pembelajaran yang telah dirangkum oleh Susilana (2008: 10):

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa, dapat dikongkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau teralalu lambat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang baik harus bisa memberikan pemahaman yang lebih konkret kepada siswa, dengan cara pemahaman berupa penggabungan berbagai indera yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa lebih banyak menyerap materi yang disampaikan lewat media tersebut.

### **3. Plastisin**

Dalam penelitian ini yang digunakan dalam berkarya siswa yaitu lilin malam, Lilin malam termasuk dalam “keluarga” clay, biasanya untuk mainan anak-anak, biasa di jual di toko-toko buku dengan berbagai macam warna dan mudah dibentuk. Bentuknya tetap lunak dan tidak dapat mengeras, sehingga bisa dipakai lagi.

#### 4. Seni Patung

Seni patung adalah cabang karya seni rupa yang bersifat tiga dimensi. Karya seni tersebut berkembang mulai jaman prasejarah dan selalu berkembang seiring dengan kebutuhan dalam mengarungi perubahan gaya hidup dilingkungan kita.

- 1) Pengertian Seni Patung, menurut Soenarso dan Soeroto dalam bukunya *Kerajinan Tangan dan Seni Rupa* (1992:6): "Patung adalah semua karya dalam bentuk dan ruang". Menurut kamus besar Bahasa Indonesia : Patung adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dipahat. Menurut pendapat Sulehan Yann dalam kamus lengkap bahasa Indonesia hal 275: "Patung adalah tiruan atas benda sesungguhnya dengan menggunakan kayu, batu atau sejenisnya". Menurut FX Sutomo, Sutadi dan Sutejo Budi dalam bukunya *Kerajinan Tangan dan Kesenian SLTP II*: 105; "Karya seni rupa tiga dimensi yang punya ukuran panjang lebar dan tebal memiliki volume dapat dilihat, diraba dan dinikmati dari berbagai arah".

Jadi pengertian patung adalah Karya seni rupa tiga dimensi yang punya ukuran panjang lebar dan tebal memiliki volume dapat dilihat, diraba dan dinikmati dari berbagai arah.

#### 2) Fungsi Patung

Pada jaman dahulu dibuat untuk kepentingan keagamaan. Pada jaman Mesir Kuno orang membuat patung untuk disembah. Pada perkembangan selanjutnya patung banyak dibuat untuk kepentingan monumen yaitu untuk memperingati peristiwa atau kebesaran suatu bangsa. Apabila kita ingat patung yang ada di Lubang Buaya 7 Jenderal, Patung Sukarno Hatta dan patung

Pembebasan Irian Barat. Patung juga difungsikan untuk menghias taman. Secara umum fungsi seni patung tidak terlepas dari tujuan diciptakannya patung.

### 3) Tujuan Pembuatan Patung

Patung Religi : Sebagai sarana untuk ibadah religi, Patung Monumen : Untuk memperingati jasa seorang, peristiwa yang terjadi. Patung Arsitektur : yaitu patung yang ikut aktif berfungsi dalam konstruksi bangunan. Patung Dekorasi : untuk menghias bangunan. Patung Ekspresi : Patung yang diciptakan untuk mengamati keindahan bentuknya. Patung kerajinan : Patung hasil karya kerajinan.

### 4) Corak Patung

Di Indonesia pada masa lampau sudah dikenal patung primitif seperti yang terdapat di Irian Jaya (Asmat) dan Sulawesi Selatan (Toraja). Pada masa Hindu dan Budha patung klasik terutama berkembang di Jawa dan Bali. Karya patung primitif dan klasik secara tradisional berlangsung turun temurun hingga sekarang. Selanjutnya primitif dan klasik disebut corak tradisional sedang patung diluar primitif dan klasik disebut patung yang bercorak modern.

Dilihat dari perwujudanya, ragam seni patung modern dapat dibedakan menjadi tiga :

#### a) Corak Imitatif (Realistik / Representatif)

Corak ini merupakan tiruan dari bentuk alam (manusia, binatang, dan tumbuhan). Perwujudanya berdasarkan fisikoplastis atau bentuk fisik baik anatomi, proporsi maupun gerak. Patung corak realis tampak pada karya Hendro, Trubus, Saptoto, dan Edi Sunarso.

### b) Corak Deformatif

Patung corak ini bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam. Bentuk-bentuk alam digubah menurut gagasan imajinasi pematung. Penggubahan dan bentuk alam digubah menjadi bentuk baru yang keluar dari bentuk aslinya. Karya ini tampak pada karya : But Mochtar, G Sidarta.

### c) Corak Nonfiguratif (Abstrak)

Patung ini secara umum sudah meninggalkan bentuk-bentuk alam untuk perwujudanya bersifat abstrak.

#### 1) Ragam Patung

Penampilan patung bermacam-macam jenisnya. Hal ini dapat kita saksikan di rumah, di taman atau di museum. Jenis karya patung dapat dibedakan menjadi 3 yaitu : patung dada, patung torso, patung lengkap.

Menurut Dyah Purwani Setyaningsih (2004 : 60 ; 61) Ragam patung adalah : a) Patung Dada. Yang dimaksud dengan patung dada adalah penampilan karya patung sebatas dada hingga keatas atau bagian kepala. b) Patung Torso. c) Torso disebut juga badan. Patung torso adalah penampilan karya patung yang hanya menampilkan bagian badan, dari dada, pinggang dan panggul. d) Patung Lengkap. Penampilan karya patung lengkap maksudnya terdiri dari badan, anggota badan bagian atas dan bagian bawah, serta kepala.

#### 2) Media Karya Patung

Media karya patung adalah : 1) Bahan lunak, contohnya tanah liat, sabun, plastisin, 2) Bahan sedang, contohnya, kayu, 3) bahan keras, contohnya besi, batu.

### 3) Teknik Pembuatan Patung

Teknik Membutsir yaitu membuat patung dengan cara memijit, menambah, dan mengurangi bahan yang dibentuk, dengan dibantu dengan alat butsir. Membuat patung dengan cara membutsir biasanya mempergunakan bahan tanah liat atau plastisin. Teknik membutsir lebih didominasi dengan kegiatan memijit-mijit, menambah, mengurangi bahan. Sedangkan butsir berfungsi sebagai alat bantu untuk mencapai bentuk yang diinginkan.

### 4) Nilai Seni Patung

Menurut FX. Sutomo, dkk, dalam buku kerajinan tangan dan kesenian SLTP 2 penerbit Bina Pustaka Tama Surabaya halaman 108 patung juga mempunyai nilai, nilai yang terdapat pada patung antara lain : a) Nilai estetis. Nilai estetis patung timbul karena dibuat dengan ungkapan jiwa yang halus, bahan dan teknik yang baik, sehingga menjadikan karya patung menarik dan indah. Karya patung indah bentuknya dikatakan memiliki nilai estetis. b) Nilai Ekonomi. Nilai ekonomi patung timbul jika patung yang dibuat oleh seniman diminati orang dan mendatangkan uang. Semakin baik dan semakin tinggi kualitas karya yang dibuat semakin banyak nilai uangnya sehingga mendatangkan keuntungan dan dapat meningkatkan kesejahteraan. c) Nilai Kebangsaan. Nilai kebangsaan timbul karena patung yang dibuat oleh seniman asal pulau Bali / suku Asmat Irian Jaya, tentu mempunyai corak dan ciri khas budaya lingkungannya. Bila patung dari daerah tersebut berada di mancanegara, maka patung tersebut akan mempunyai nilai kebangsaan. Maksudnya ciri seni budaya yang terdapat pada patung tersebut akan menunjukkan citra bangsa.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

#### **Cara Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian dalam skripsi ini berjudul pembinaan kreativitas siswa di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Bog dan Taylor dalam Moleong, (2002: 3) mendeskripsikan metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Peneliti berusaha mengungkapkan keadaan obyek penelitian atau gambaran secara jelas tentang apa yang terjadi sehingga menghasilkan data-data yang akurat dan faktual.

Data dalam penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara secara mendalam yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Data-data dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan penilaian yang dihasilkan kemudian disusun dalam bentuk kalimat selanjutnya ditarik kesimpulan untuk mendapatkan hasil penelitian.

##### **2. Data Penelitian**

Penulis dalam penelitian ini membedakan data menjadi dua, dan dapat dijelaskan sebagai berikut: a) Data Primer. Sumber data primer pada penelitian ini adalah karya seni patung, hasil pembelajaran seni rupa kelas VIII SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang. b) Data Sekunder. Sumber data sekunder pada penelitian ini adalah nilai karya seni patung siswa kelas VIII SMP Negeri 1

Salam, Kabupaten Magelang dari hasil pembelajaran yang telah dinilai oleh tiga penilai.

### **3. Subjek dan Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang berjumlah 32 siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah karya seni patung plastisin siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang.

### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Data dalam penelitian ini diambil dengan teknik yaitu dengan observasi, wawancara dan disertai dengan silabus seni rupa 2006 serta RPP seni rupa.

#### **a. Teknik Observasi**

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan kreativitas seni patung karya siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang, dengan cara mengamati terhadap subjek, objek penelitian dan juga kegiatan yang berlangsung didalamnya. Dalam penelitian ini digunakan 2 periode, yaitu pra observasi dan observasi penelitian.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2004: 161). Dokumentasi berupa aspek-aspek yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian seperti Silabus Seni Budaya (seni rupa) Tahun 2006 dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seni rupa yang digunakan dalam pembelajaran.

## 5. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data sebagai berikut:

### a. Analisis secara deskriptif kuantitatif

Menggunakan acuan konversi skor skala 5 (skala *likert*) sebagai berikut:

Sangat baik = 5; Baik = 4; Sedang = 3; Kurang = 2; Sangat kurang = 1.

Dari skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi nilai pada skala 5 dengan acuan tabel konversi skor sebagai berikut.

**Tabel 1: Konversi skor aktual menjadi nilai skala 5**

Nilai	Skor	Kategori
A	$\bar{X}_i + 1,80 \text{ SB}_i < X$	Sangat baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 \text{ SB}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SB}_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SB}_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SB}_i$	Sedang
D	$\bar{X}_i - 1,80 \text{ SB}_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SB}_i$	Kurang
E	$\bar{X}_i \leq X - 1,80 \text{ SB}_i$	Sangat kurang

Keterangan:

$\bar{X}_i$  : Rerata skor ideal.

SB : Simpangan baku skor ideal

X : Skor aktual

(Sukardjo, 2009: 17)



Hasil dari penilaian dari tiga penilai dikonversikan kedalam skala likert, maka didapat hasil sebagai berikut:

Jumlah karya = 32 buah. Skor maksimal = 5. Skor minimal = 1.

Rerata adalah:

$$\bar{X} = \frac{5+1}{2} = 3, \text{ Simpangan baku : } S_{bi} = \frac{5-1}{6} = 0.67$$

$$\text{Kriteria A} > 3 + (1,8 \times 0,67) = 4,20$$

$$\text{Kriteria B} > 3 + (0,6 \times 0,67) = 3,40 \text{ sampai dengan } 4,20$$

$$\text{Kriteria C} > 3 - (0,6 \times 0,67) = 2,59 \text{ sampai dengan } 3,40$$

$$\text{Kriteria D} > 3 - (1,8 \times 0,67) = 1,79 \text{ sampai dengan } 2,59$$

$$\text{Kriteria E} < 3 - (1,8 \times 0,67) = < 1,79$$

Keterangan:

$\bar{X}_i$  : Rerata skor ideal

SB : Simpangan baku skor ideal

X : Skor aktual

(Sukarjo, 2009: 17)

#### b. Teknik Analisis Kualitatif

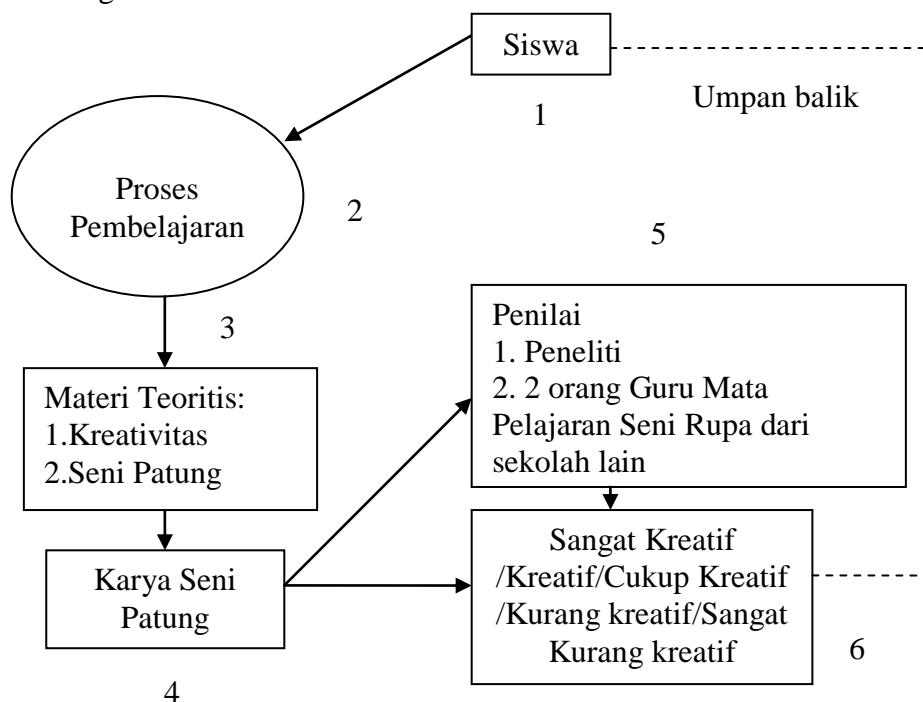
Mendesripsikan karya seni patung siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang .

### 6. Triangulasi Data

Untuk memperoleh keabsahan data dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka perlu dilakukan triangulasi data. Moleong (2011: 330). Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai

pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lain. Peneliti melakukan triangulasi data tentang ciri-ciri kreativitas yang dijadikan indikator dalam menentukan atau mengukur tingkat kreativitas karya siswa. Karya seni patung yang sudah dinilai, untuk mengecek keabsahan datanya, maka kemudian dinilai oleh tiga penilai, yaitu pakar seni rupa dan dua teman sejawat sesama guru Seni Rupa dari sekolah lain untuk mendapatkan keabsahan data yang akurat. Kemudian peneliti mengelompokkan hasil penilaian seni patung karya siswa, menjadi sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, sangat kurang kreatif.

#### 7. Kerangka berfikir



Gambar I: **Kerangka Berfikir**

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Pembelajaran seni patung kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam.**

Penulis melakukan penelitian dengan mengajar secara langsung seni patung di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang. Kegiatan belajar mengajar dilakukan satu minggu sekali, pada hari Kamis sesuai dengan jadwal pelajaran yang ada. Karena penulis merupakan guru dari sekolah tersebut diatas, efisiensi waktu, tenaga dan lain-lain sangat mendukung. Dengan terjun langsung mengajar dan mengamati proses pembelajaran seni patung dari awal hingga akhir. Dalam pembelajaran penulis menggunakan metode demonstrasi, ceramah, dan interaktif, antara lain dengan memberikan contoh cara pembuatan patung dengan bahan plastisin dan memberikan contoh karya-karya patung yang sudah sudah dipersiapkan oleh peneliti. Hal ini dengan maksud untuk merangsang kreativitas anak dalam berkarya seni patung .

Media dan teknik yang digunakan dalam proses membuat patung adalah:

a) Media : Plastisin (sudah dipersiapkan oleh peneliti). b) Teknik : Butsir/Pijit (dengan cara plastisin dipijit-pijit sampai tercapai bentuk yang diinginkan).

Dalam pembelajaran seni patung di kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang, yaitu untuk membina kreativitas siswa yang di dalamnya ada lima tahap proses yang dilakukan, antara lain: a). Memotivasi siswa untuk membangkitkan minat pada pembelajaran seni patung, dengan menjelaskan cara

pembuatan patung plastisin, dan memberikan beberapa contoh karya seni patung yang telah disiapkan oleh peneliti agar siswa mempunyai semangat membuat karya yang baik. b). Memperagakan cara membuat patung dengan bahan plastisin. c). Setelah dipahami oleh siswa, siswa membuat karya seni patung sesuai dengan ekspresi dan kreativitas mereka tanpa harus mencontoh karya seni patung yang sudah ada. Peneliti disini memantau dan membimbing siswa secara klasikal maupun individual, serta mengamati proses pembuatan karya siswa. d). Memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang mengalami kesulitan. d). Setelah hasil karya siswa jadi, karya siswa diminta untuk dikumpulkan dan dinilai. Pada tahap ini karya dinilai oleh tiga penilai.

## **2. Hasil Penilaian.**

Karya seni patung kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Kemudian dinilai tiga penilai yang semuanya merupakan guru/dosen Pendidikan Seni Rupa yaitu :

- a. Djoko Maruto adalah dosen Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).
- b. Sulanjani adalah guru Pendidikan Seni Rupa SMP Negeri 1 Sawangan, Kabupaten Magelang.
- c. Riyanto adalah guru Pendidikan Seni Rupa SMP Negeri 2 Muntilan, Kabupaten Magelang.

Dari hasil penilaian karya seni patung yang telah dikoversikan dalam skala likert, maka didapat hasil kriteria nilai kreativitas seni patung sebagai berikut.

Tabel 2 : Tabel kriteria kreativitas seni patung karya siswa kelas VIII B SMP

**Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang.**

Nilai	Skor	Kategori
A	$X \geq 4,20$	Sangat Kreatif
B	$3,40 \leq X \leq 4,20$	Kreatif
C	$2,59 \leq X \leq 3,40$	Cukup Kreatif
D	$1,79 \leq X \leq 2,59$	Kurang Kreatif
E	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang Kreatif

Dari hasil diatas maka karya seni patung siswa kelas VIII B di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang sejumlah 32 karya patung plastisin dari hasil pembelajaran seni patung dapat dikelompokkan dari sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan sangat kurang kreatif (lihat lampiran rerata seluruh siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam). Terdiri dari 2 karya siswa dengan nilai A ( $\geq 4,20$ ) adalah kategori sangat kreatif, 21 karya siswa dengan nilai B ( $3,40$  sampai dengan  $4,20$ ) adalah kategori kreatif, 9 karya siswa dengan nilai C ( $2,59$  sampai dengan  $3,40$ ) adalah kategori cukup kreatif.

**B. Pembahasan**

Tema dalam pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin kelas VIII B di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang adalah bebas, siswa diminta untuk menuangkan ide imajinasi sesuai dengan keinginan mereka, agar siswa lebih berani untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif.

Hasil karya dari pembelajaran seni patung kelas VIII B di SMP Negeri 1

Salam beserta penjelasanya dapat dilihat di bawah ini:



Gambar II : **Dua Ansa kuning dan coklat, Karya S 1, Adin Slamet**

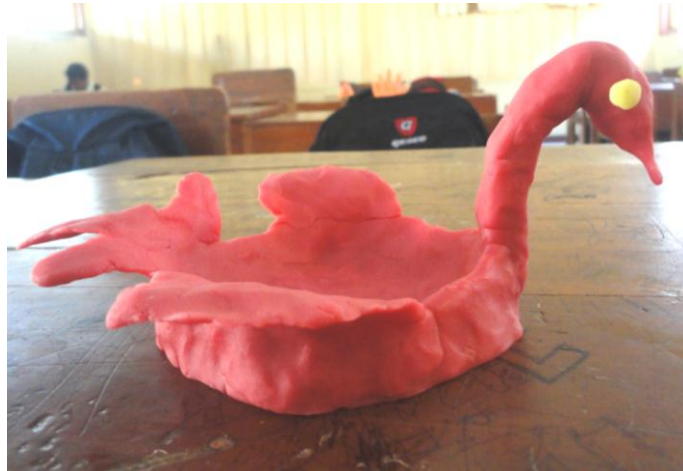
**Rahayu, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 1 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti dua angsa dengan warna kuning dan warna coklat, sedang naik seperti sampan. Patung di atas sudah berani mengkomposisikan warna dalam membuat sampan dengan warna merah muda sesuai pilihan yang ada pada bahan plastisin, dengan mempertimbangkan keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasanya. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,56. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar III : Dua Angsa Coklat, Karya S 2, Indah Ayu Arif Wijayanti,  
siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 2 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti dua angsa, dengan warna coklat, angsa itu seolah-olah sedang duduk di atas karang, juga sudah ada variasi seperti bentuk simbul dan huruf. Pada mata menggunakan warna kuning sebab pada plastisin tidak ada warna putih. Karya di atas sudah berani mengkomposisikan warna kontras, dengan pertimbangan keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasanya. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,33. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan sangat kreatif.



**Gambar IV : Angsa Merah, Karya S 3, Lilik Wijianto, siswa kelas  
VIII B**

Karya siswa S 3 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti angsa, punggung angsa dibuat cekung, bentuk sayap dan ekor sudah digayakan dengan cara dekoratif dan badan dibuat pipih, bentuk mata dengan warna kuning, sedang paruh digunakan warna merah penerapan keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,61. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.





**Gambar V : Sapi Duduk, Karya S 4, Listiyo Rini, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 4 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti sapi sedang duduk yang dimasukkan seperti pada bentuk asbak, bentuk patung ini sudah tidak seperti bentuk lazim lagi ditandai dengan tidak ada tanduk, mata dan sebagainya, namun dalam penampilannya sudah mulai menampilkan bentuk yang disederhanakan dan sudah tidak mementingkan bentuk rincinya lagi. Dilihat keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan sudah baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,17. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



Gambar VI : **Ikan Hijau, Karya S 5, Nur Udin, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 5 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti ikan yang dimasukkan seperti pada bentuk kereta, karya itu dibuat dengan warna hijau karena dalam kegiatan ini siswa tersebut sebagian warna plastisin hijau, sedang pada mata digunakan warna merah dalam penampilannya mulai berusaha menampilkan bentuk yang mempunyai tekstur walaupun tidak menggunakan alat butsir dan masih berusaha menampilkan bentuk rinci. Dilihat keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan sudah diterapkan dengan baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,11. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar VII : Imaji, Karya S 6, Anggun Larasati, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 6 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang belum pernah ada sebelumnya atau belum pernah dilihat sebelumnya dengan menampilkan komposisi bentuk-bentuk lengkung seperti lengkung pada bentuk daun. Dalam penampilanya tidak berusaha menampilkan bentuk yang mempunyai tekstur dan masih berusaha menampilkan bentuk rinci yang sudah digubah/digayakan bentuknya. Sudah menerapkan keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,56. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar VIII : Imaji, Karya S 7, Eka Avrianto, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 7 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang belum pernah ada sebelumnya atau belum pernah dilihat sebelumnya. Dalam penampilanya mulai berusaha menampilkan bentuk yang tidak mempunyai tekstur dan masih berusaha menampilkan bentuk rinci yang sudah digubah/digayakan bentuknya. Keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,56. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



Gambar IX : **Imaji Manusia, Karya S 8, Hernas Ramadani, siswa kelas**

#### **VIII B**

Karya siswa S 8 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk manusia hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang belum pernah ada sebelumnya atau belum pernah dilihat sebelumnya. Sudah mengkomposisikan warna, jadi sudah kelihatan dinamis. Keseimbanganya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,44. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



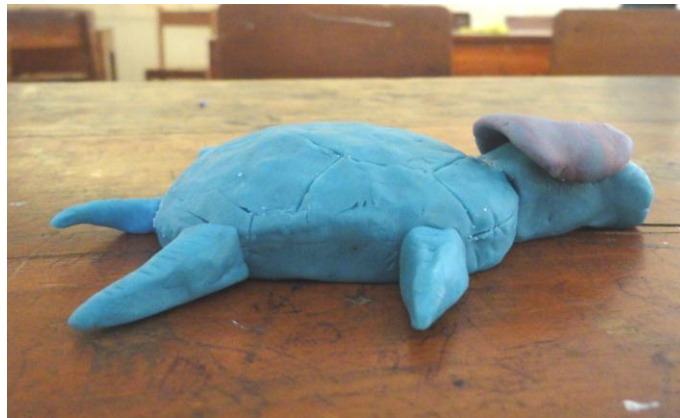
**Gambar X : Pesawat, Karya S 9, Nadia Ramadanti, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 9 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk pesawat hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang belum pernah ada sebelumnya atau belum pernah dilihat sebelumnya. Dalam penampilannya sudah tidak menampilkan bentuk rinci dari tampilan bentuknya. keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak dinamis. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,17. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XI : Kura-kura Terbang, Karya S 10, Siti Fadhillah, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 10 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang kura-kura dengan mata biru yang di bawahnya diberi bentuk seperti spiral solah-olah seperti kura yang sedang terbang dan merupakan hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang dapat dilihat sehari-hari atau dari pengalaman sehari-hari. Dalam penampilannya masih berusaha menampilkan bentuk bentuk rinci yang sudah digubah/digayakan. keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan sudah menerapkan prinsip desain. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,67. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.

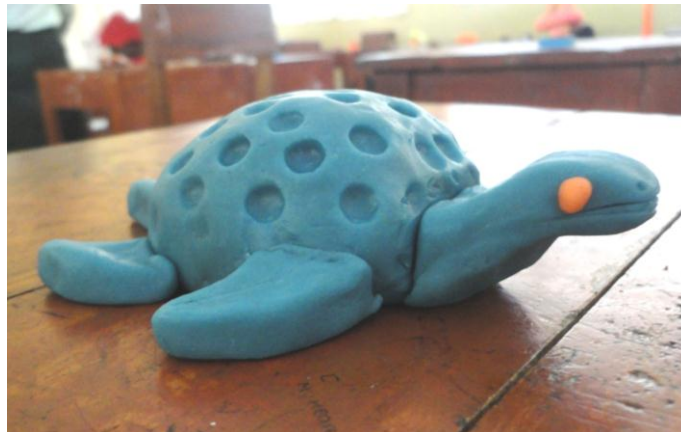


Gambar XII : Kura-kura, Karya S 11, Wachid Hasyim, siswa kelas

### VIII B

Karya siswa S 11 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang kura-kura bentuk yang dapat dilihat sehari-hari atau. Dalam penampilannya tidak berusaha menampilkan bentuk bentuk rinci. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,28. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.





**Gambar XIII : Kura-kura, Karya S 12, Beta Nirmala, siswa**

**kelas VIII B**

Karya siswa S 12 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang kura-kura dengan mata kuning dan merupakan hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang dapat dilihat sehari-hari atau dari pengalaman sehari-hari. Dalam penampilannya masih berusaha menampilkan bentuk bentuk rinci yang sudah digubah/digayakan. Pada punggungnya masih ditampilkan tekstur. Penerapan keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,83. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XIV : Karya S 13, Evi Tri Rahmawati, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 13 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang belum pernah ada sebelumnya atau belum pernah dilihat sebelumnya. Dalam penampilanya mulai berusaha menampilkan bentuk dan dan perpaduan warna plastisin yang digunakan dan masih berusaha menampilkan bentuk rinci yang sudah digubah/digayakan bentuknya. Dilihat keseimbanganya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasanya juga sudah nampak sangat baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,17. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XV : Telapak tangan, Karya S 14, Hardiyanto Wibowo, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 14 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk telapak tangan manusia. Dalam penampilannya tidak berusaha menampilkan bentuk-bentuk rinci. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya belum nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,06. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XVI : Angsa, Karya S 15, Indra Purnama , siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 15 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti angsa, seolah-olah angsa itu sedang berenang, mata menggunakan warna merah sebab plastisin tidak ada warna putih, dilihat keseimbangannya sudah cukup bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,78. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XVII : Dua Angsa, Karya S 16, Ahmad Rifai, siswa kelas**

**VIII B**

Karya siswa S 16 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti dua angsa yang sedang berduaan, juga sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti bentuk tumbuhan, menggunakan warna merah muda dan kuning, dilihat keseimbangannya sudah bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak bagus. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,17. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



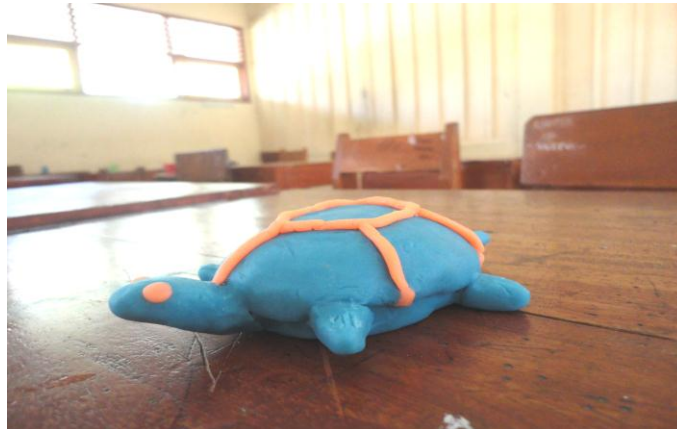
**Gambar XVIII : Badak, Karya S 17, Azis Yuliyansa, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 17 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti binatang badak bercula satu dengan penyederhanaan bentuk, menampilkan mata dengan warna biru, dilihat keseimbangannya sudah cukup bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak cukup bagus. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,94. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XIX : Ikan Hijau, Karya S 18, Maya Amalina Sabrina, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 18 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti ikan dengan warna hijau yang disangga oleh dua buah pilar, penampilan mata menggunakan warna merah, juga ada bentuk warna merah yang melingkar pada dua pilar, dalam penampilanya sudah tidak ditampilkan bentuk yang mempunyai tekstur dan tidak berusaha menampilkan bentuk rinci, sehingga bentuk yang dihasilkan adalah bentuk disederhanakan. Dilihat keseimbanganya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasanya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,78. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



Gambar XX : **Kura-kura, Karya S 19, Restu Dhining Pangastuti, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 19 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang kura-kura dan merupakan hasil imajinasi, tetapi bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang dapat dilihat sehari-hari atau dari pengalaman sehari-hari. Dalam penampilannya berusaha menampilkan bentuk yang sudah ada bentuk variasi dengan warna merah dan mata juga dengan menggunakan warna merah, bentuk sudah disederhanakan. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak cukup. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,83. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.





**Gambar XXI : Angry bird, Karya S 20, Sulistiyo, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 20 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang yang sering dilihat dari pengalaman melihat aneka bentuk kartun ayam dan merupakan hasil imajinasi. Dalam penampilanya seperti pada bentuk kartun. Dilihat keseimbanganya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasanya nampak baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,83. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XXII : Buaya, Karya S 21, Tian Ahmad Nur Ajib, siswa kelas VIII B**



Karya siswa S 21 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yang merupakan hasil dari pengalaman sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang buaya dan merupakan hasil imajinasi, bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang dapat dilihat sehari-hari atau dari pengalaman sehari-hari. Dalam penampilannya berusaha menampilkan bentuk yang sudah digubah/digayakan. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,44. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XXIII : Merak, Karya S 22, Annisa Nur Afni, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 22 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti burung merak, juga sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti bentuk tumbuhan, dilihat keseimbangannya sudah cukup bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun

keselarasannya juga sudah nampak cukup bagus. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,39. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XXIV : Dua Angsa, Karya S 23, Asrul Ferian, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 23 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti dua angsa yang sedang berduaan, tetapi angsa yang satunya dibuat dalam bentuk kecil, mungkin tujuannya adalah perwujudan dari induk dan anak. Sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti bentuk tumbuhan, dilihat keseimbangannya sudah bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasan. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,06. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



Gambar XXV : **Kepala Naga, Karya S 24, Mohammad Romadhoni, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 24 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan imajinasi siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti kepala naga/ular, dilihat keseimbangannya sudah bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak bagus. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,17. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



Gambar XXVI : **Ikan Hiu, Karya S 25, Via Inda Sari, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 25 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti ikan hiu, juga sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti penyangga, dan seolah-olah ikan hiu itu sedang melayang atau terbang. Dilihat keseimbangannya sudah bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,83. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.



**Gambar XXVII : Rumah, Karya S 26, Yudi Setiawan, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 26 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk rumah, juga sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti bentuk teras rumah, dilihat keseimbangannya sudah cukup bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak cukup. Karya seni patung di atas setelah

dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,39. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XXVIII : Anjing, Karya S 27, Zulwan Larasati, siswa**

**kelas VIII B**

Karya siswa S 27 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti binatang sekilas seperti bentuk anjing, dengan cara penyederhanaan bentuk sehingga bentuk rincinya sudah ditinggalkan, dilihat keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,33. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



Gambar XXIX : **Kepala Kuda, Karya S 28, Galuh Isnindinar, siswa**

### **VIII B**

Karya siswa S 28 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti binatang sekilas seperti bentuk kepala kuda, dengan cara penyederhanaan bentuk sehingga bentuk rincinya sudah ditinggalkan, dilihat keseimbangan, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 2,89. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XXX : Rumah, Karya S 29, Hanif Kamiswara, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 29 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk rumah, juga sudah ditampilkan bentuk pendukung lain yang mendukung seperti bentuk teras rumah, dan ditambah seperti bentuk tumbuhan. Dilihat keseimbangannya sudah cukup bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak cukup. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,22. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.

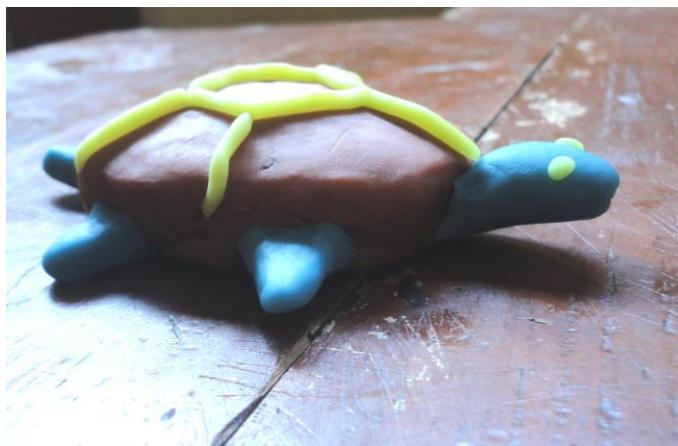




**Gambar XXXI : Tukang Sihir, Karya S 30, Lailatul Rahayuningsih,  
siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 30 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman kehidupan imajinasi siswa sehari-hari, yaitu menampilkan bentuk seperti seorang tukang sihir dalam cerita-cerita, tukang sihir itu diwujudkan sedang mengendarai seperti bentuk kura-kura namun ada tanduknya, tampilan patung itu dengan menggunakan warna hijau karena keterbatasan warna bahan plastisin, namun pada mata kura-kura sudah digunakan warna merah, dilihat keseimbangannya sudah bagus, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak baik. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 4,33. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan sangat kreatif.





**Gambar XXXII : Kura-kura, Karya S 31, Muhammad Ichsan, siswa kelas VIII B**

Karya siswa S 31 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang kura-kura, bentuk yang dihasilkan adalah bentuk yang dapat dilihat sehari-hari. Sudah berani menampilkan warna pada punggung dengan warna coklat yang diberi variasi warna kuning, sedang pada kaki dan kepala menggunakan warna biru. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,28. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan cukup kreatif.



**Gambar XXIII : Dinosaurus, Karya S 32, Tri Amanto, siswa  
kelas VIII B**

Karya siswa S 32 dari hasil pembelajaran seni patung di atas, menampilkan objek bentuk dari pengalaman imajinasi siswa secara murni, yaitu menampilkan bentuk seperti bentuk binatang purba dan merupakan hasil imajinasi. Dalam penampilannya berusaha menampilkan bentuk yang sudah disederhanakan. Dilihat keseimbangannya, irama, bentuk, proporsi, maupun keselarasannya juga sudah nampak kurang. Karya seni patung di atas setelah dianalisis nilainya dari tiga penilai reratanya adalah 3,83. Maka karya seni patung di atas dapat dikategorikan kreatif.

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil penilaian dari seluruh siswa kelas VIII B, maka dapat dikelompokkan menjadi 2 karya siswa dengan nilai A ( $\geq 4,20$ )/6,25% adalah kategori sangat kreatif, 21 karya siswa dengan nilai B (3,40 sampai dengan 4,20)/65,625% adalah kategori kreatif, 9 karya siswa dengan nilai C (2,59 sampai dengan 3,40)/28,125% adalah kategori cukup kreatif. Dilihat wujudnya terdiri dari wujud representatif sejumlah 18 karya (56,25 %), wujud deformatif sejumlah 8 karya ( 25%), wujud imajinatif sejumlah 6 karya (18,75%).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian kreativitas siswa melalui seni patung menggunakan bahan plastisin, karya siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Salam dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Cara membina kreativitas siswa, melalui kegiatan pembelajaran seni rupa yang terdiri dari a). Pertemuan I, membimbing siswa dalam memahami seni patung, meliputi pengertian, alat dan bahan, serta teknik membutsir. b). Pertemuan II, peneliti mendemonstrasikan cara membuat patung menggunakan bahan plastisin. b). Pertemuan III, siswa mempraktikkan cara pembuatan patung, sesuai arahan dari peneliti, selama siswa praktik peneliti membimbing satu persatu siswa yang masih kesulitan, sesuai dengan ide siswa.
2. Hasil membina kreativitas siswa berupa 32 karya seni patung, dinilai oleh responden berjumlah 3 orang. Aspek penilaian karya meliputi irama, keseimbangan, bentuk, proporsi, keselarasan, dan imaji sendiri. Nilai responden setelah dirata-rata menunjukkan 2 siswa masuk kategori nilai A (sangat kreatif)/ 6,25%, 21 siswa masuk kategori nilai B (kreatif)/65,625%, dan 9 siswa masuk kategori nilai C (cukup kreatif)/28,125%.
3. Pada penelitian ini ditemukan tipologi karya siswa berwujud representatif sejumlah 18 karya (56,25 %), wujud deformatif sejumlah 8 karya (25%), wujud imajinatif sejumlah 6 karya (18,75%), sehingga siswa di SMP Negeri 1 Salam mempunyai kecenderungan periodisasi realis pada masa perkembangannya.

## Daftar Pustaka

- Arif, S . 2003. *Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: CV Rajawali
- Azhar, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Craft, A. 2003. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok: Inisiasi Press.
- Danim, S. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Pendidikan Seni Budaya dan Ketrampilan*. Jakarta: Depdiknas
- \_\_\_\_\_. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Pembelajaran aktif, kreatif, efektif & menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 1994. *Kurikulum Pendidikan Nasional, tentang Tujuan Pendidikan Seni*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, E. 1992. *Perkembangan Anak, Jilid II Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Moleong. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Munandar, SC Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Poerwani, E. dkk. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Purnomo, H. 2004. *Nirmana Dwi Matra*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni UNY.
- Primula. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Qonita, A. 2008: *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Soedarso Sp. (1987). *Tinjauan seni*. Yogyakarta: Sakudayarsana.

- Soekmono. (1955). *Sedjarah kebudajaan indonesia*. Djakarta: Nasional Trikarya.
- Sukarjo. (2009). *Evaluasi pembelajaran/perkuliahahan bidang studi*. Diklat tidak diterbitkan, Program S2 TP Khusus, UNY.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutomo, dkk. 1999. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Surabaya. Bina Putaka Tama.
- Tedjasaputra, M S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wahyudin. 2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani Press

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN

Lampiran A	: Surat Ijin Penelitian
Lampiran B	: Surat Keterangan Kepala SMP Negeri 1 Salam
Lampiran C	: Foto Proses Pembelajaran
Lampiran D	: Surat Keterangan Penilai I
Lampiran E	: Surat Keterangan Penilai II
Lampiran F	: Surat Keterangan Penilai III
Lampiran G	: Tabel Hasil Penilaian Kreativitas Patung Penilai I
Lampiran H	: Tabel Hasil Penilaian Kreativitas Patung Penilai II
Lampiran I	: Tabel Hasil Penilaian Kreativitas Patung Penilai III
Lampiran J	: Tabel Rerata Hasil Penilaian Kreativitas Seluruh Siswa





**PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SMP NEGERI 1 SALAM**

*Jalan Raya Gulon-Salam telp. (0293)586212 Kab. Magelang E-mail smpsatu\_salam@yahoo.com*

## SURAT KETERANGAN

Nomor: ~~420.3/053~~ / 20.7.SMP / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah menerangkan bahwa:

Nama	: Windarto
NIM	: 10206247007
Jenjang	: S 1
Program Studi/Jurusan	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Sawangan pada bulan April s.d bulan Mei 2013 dengan judul:

“Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang melalui Seni Patung Plastisin”.

Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Salam, 31 Mei 2013  
Kepala Sekolah



*Atmi Tri Wigati*  
Dra Hj. Atmi Tri Wigati, M.Pd  
NIP 19570621 198703 2 001

Standar Kompetensi : 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Memilih unsur seni rupa Nusantara untuk dikembangkan menjadi karya seni murni	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unsur-unsur seni rupa Nusantara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merancang karya seni rupa murni dengan mengambil unsur-unsur seni rupa Nusantara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengklasifikasi unsur-unsur seni murni karya seni rupa Nusantara</li> <li>Membuat rancangan atau disain pembuatan karya seni rupa murni yang dikembangkan dari unsur-unsur seni rupa murni Nusantara</li> </ul>	Tes unjuk kerja	Uji petik prosedur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jelaskan hasil karya seni rupa murni Nusantara berdasarkan unsur-unsurnya</li> <li>Buatlah karya seni rupa murni yang dikembangkan dari unsur seni rupa Nusantara</li> </ul>	6 jam	-Buku teks - - karya-karya seni rupa mancanegara



Mengetahui,  
Kepala SMP N 1 Salam

*Atmi Tri Wigati*  
**Dra Hi. Atmi Tri Wigati, M.Pd**

NIP 19570621 198703 2 001

Salam, 1 April 2013  
Guru Mapel Seni Rupa.

**Windarto**

NIP 19650419 198703 1 005



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 1 Salam  
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA / SENI RUPA  
 Kelas/Semester : VIII (delapan) / 2 (dua)  
 Pertemuan ke : 3-7  
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit  
 Standar Kompetensi : 10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa

Kompetensi Dasar : 10.1. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa Nusantara dan mancanegara di luar Asia

Indikator :

1. Mendefinisikan konsep seni patung
2. Menjelaskan fungsi patung
3. Menyebutkan tiga corak patung
4. Menyebutkan tiga jenis patung
5. Menyebutkan tiga bahan patung
6. Menyebutkan lima alat patung
7. Merancang pembuatan patung
8. Membuat karya patung

### A. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu :

1. Mendefinisikan konsep seni patung
2. Menjelaskan fungsi patung
3. Menyebutkan tiga corak patung
4. Menyebutkan tiga jenis patung
5. Menyebutkan tiga bahan patung
6. Menyebutkan lima alat patung
7. Merancang pembuatan patung
8. Membuat karya patung

## **B. Materi Ajar**

- Pengertian seni patung
- Fungsi patung
- Corak patung
- Jenis patung
- Bahan dan alat patung
- Teknik pembuatan patung
- Langkah-langkah membuat patung

## **C. Metode Pembelajaran :**

Pendekatan CTL : diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan

## **D. Langkah-langkah Kegiatan:**

### **1. Kegiatan Pendahuluan.**

- Pemberian informasi kompetensi dasar yang akan dicapai siswa
- Tanya jawab tentang seni rupa murni nusantara dan mancanegara

### **2. Kegiatan Inti**

- Membaca buku teks seni budaya tentang seni patung
- Merangkum materi seni patung
- Melihat tayangan gambar patung
- Berlatih teknik pembuatan dan merancang patung
- Berkarya patung

### **3. Kegiatan Penutup**

- Menunjukkan karya patung terbaik siswa

## **E. Sumber belajar :**

- Buku teks Seni Budaya untuk SMP Kelas IX Penerbit Erlangga
- Media elektronik : laptop dan LCD proyektor

## **F. Penilaian:**

Teknik : Tes tulis dan Tes unjuk kerja

Bentuk Instrumen : Uraian dan Uji prosedur dan produk

Instrumen :

1. Definisikan konsep seni patung!
2. Jelaskan fungsi patung!
3. Sebutkan tiga corak patung!
4. Sebutkan tiga jenis patung!
5. Sebutkan tiga bahan patung!
6. Sebutkan lima alat patung!
7. Buatlah karya seni patung dengan bahan plastisin dan teknik pijit!



Mengetahui  
Kepala Sekolah

*Atmi Tri Wigati*

Dra Hj. Atmi Tri Wigati, M.Pd  
NIP 19570621 198703 2 001

Salam, 1 April 2013  
Guru Seni Rupa

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Windarto', written over a simple geometric sketch of a triangle.

Windarto  
NIP 19650419 198703 1 005



## SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs Djoko Maruto, M.Sn.  
 Pekerjaan : Dosen Pendidikan Seni Rupa UNY  
 Jabatan dalam penelitian : Ahli/pakar


Menerangkan bahwa mahasiswa:

Nama : Windarto  
 NIM : 10206247007  
 Jenjang : S 1  
 Program Studi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
 Fakultas : Bahasa dan Seni  
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
 Judul Penelitian : Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1  
 Salam, Kabupaten Magelang melalui Seni  
 Patung Plastisin.

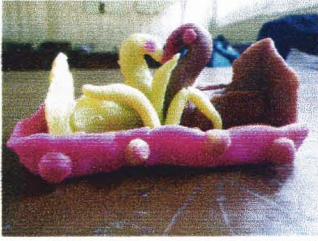




Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah bertemu dan mohon penilaian karya seni patung plastisin siswa, sesuai dengan judul penelitian pada tanggal 9 September 2013  
 Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 September 2013




Penilai I

  
 (Drs Djoko Maruto, M.Sn.)  
 NIP 195206071984031001

Tabel : Penilaian Kreativitas Seni Patung

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S1		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S2		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi					✓
		Keselarasan					✓
		Imajinasi sendiri					✓
S3		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S4		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S5		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk					✓
		Proporsi				✓	
		Keselarasan					✓
		Imajinasi sendiri					✓



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S6		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S7		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S8		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S9		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S10		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S11		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S12		Keseimbangan			✓	✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S13		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S14		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S15		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S16		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi					✓
		Keselaran					✓
		Imajinasi sendiri					✓
S17		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S18		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S19		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S20		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	








Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S21		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S22		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S23		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S24		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S25		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S26		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S27		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S28		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S29		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S30		Keseimbangan					✓
		Irama					✓
		Bentuk					✓
		Proporsi					✓
		Keselaran					✓
		Imajinasi sendiri					✓



Tabel : Penilaian Kreativitas Seni Patung

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S1		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S2		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S3		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S4		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S5		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S31		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S32		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

**Keterangan**

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Yogyakarta, 9 September 2013  
Penilai I

*(Drs Dyoko Marito MSu)*  
NIP 19520607 198403 1001



### SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sulanjani, S.Pd  
Pekerjaan : Guru Pendidikan Seni Rupa  
Jabatan dalam penelitian : Ahli/pakar

Menerangkan bahwa mahasiswa:

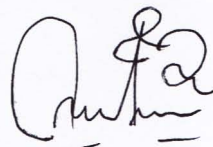
Nama : Windarto  
NIM : 10206247007  
Jenjang : S 1  
Program Studi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Penelitian : Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1  
Salam, Kabupaten Magelang melalui Seni  
Patung Plastisin.

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah bertemu dan mohon penilaian karya seni patung plastisin siswa, sesuai dengan judul penelitian pada tanggal 20 Mei 2013  
Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 20 Mei 2013

Penilai II



Sulanjani, S.Pd

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S6		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi					✓
		Keselaranan					✓
		Imajinasi sendiri					✓
S7		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaranan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S8		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselaranan				✓	
		Imajinasi sendiri			✓		
S9		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaranan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S10		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaranan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S11		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaranan		✓			
		Imajinasi sendiri				✓	
S12		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaranan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S13		Keseimbangan					✓
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaranan				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S14		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk		✓			
		Proporsi		✓			
		Keselaranan		✓			
		Imajinasi sendiri			✓		
S15		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaranan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S16		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S17		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran		✓			
		Imajinasi sendiri			✓		
S18		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S19		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk		✓			
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S20		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk		✓			
		Proporsi		✓			
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S21		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran		✓			
		Imajinasi sendiri			✓		
S22		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S23		Keseimbangan					✓
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S24		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S25		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S26		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S27		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S28		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk		✓			
		Proporsi			✓		
		Keselaran		✓			
		Imajinasi sendiri				✓	
S29		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S30		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri					✓



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S31		Keseimbangan		✓			
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaranan			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S32		Keseimbangan		✓			
		Irama		✓			
		Bentuk		✓			
		Proporsi		✓			
		Keselaranan			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		

## Keterangan

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Magelang, 18 Mei 2013

Penilai II



Sulanjani, S.Pd

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S31		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S32		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk		✓			
		Proporsi		✓			
		Keselarasan		✓			
		Imajinasi sendiri			✓		

## Keterangan

1 : Sangat kurang

2 : Kurang

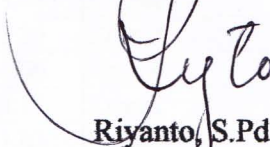
3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

Magelang, 18 Mei 2013

Penilai III



Riyanto, S.Pd

## SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Riyanto, S.Pd
Pekerjaan	: Guru Pendidikan Seni Rupa
Jabatan dalam penelitian	: Ahli/pakar

Menerangkan bahwa mahasiswa:

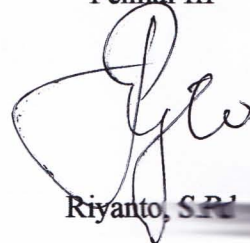
Nama	: Windarto
NIM	: 10206247007
Jenjang	: S 1
Program Studi/Jurusan	: Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian	: Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam, Kabupaten Magelang melalui Seni Patung Plastisin.

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah bertemu dan mohon penilaian karya seni patung plastisin siswa, sesuai dengan judul penelitian pada tanggal 18 Mei 2013  
Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini saya berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Sawangan, 18 Mei 2013

Penilai III

  
Riyanto, S.Pd




Tabel : Penilaian Kreativitas Seni Patung

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S1		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S2		Keseimbangan			✓		
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S3		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S4		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S5		Keseimbangan		✓			
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri					✓



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S6		Keseimbangan					✓
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S7		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi			✓		
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S8		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S9		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselarasan			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S10		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselarasan				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S11		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S12		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S13		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S14		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S15		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S16		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselajaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S17		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselajaran		✓			
		Imajinasi sendiri				✓	
S18		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselajaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S19		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselajaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S20		Keseimbangan		✓			
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi		✓			
		Keselajaran		✓			
		Imajinasi sendiri			✓		

Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S21		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk		✓			
		Proporsi		✓			
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S22		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S23		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	
S24		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓
S25		Keseimbangan				✓	
		Irama			✓		
		Bentuk				✓	
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri				✓	



Subjek	Karya Siswa	Penilaian					
		Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
S26		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S27		Keseimbangan			✓		
		Irama		✓			
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri				✓	
S28		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S29		Keseimbangan			✓		
		Irama			✓		
		Bentuk			✓		
		Proporsi			✓		
		Keselaran			✓		
		Imajinasi sendiri			✓		
S30		Keseimbangan				✓	
		Irama				✓	
		Bentuk			✓		
		Proporsi				✓	
		Keselaran				✓	
		Imajinasi sendiri					✓